

**CD PEMBELAJARAN TRICK BERMAIN SKATEBOARD UNTUK
BEGINNER BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Yogo Tri Nugroho

07.11.1843

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MAJAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**CD PEMBELAJARAN TRICK BERMAIN SKATEBOARD UNTUK
BEGINNER BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Yogo Tri Nugroho

07.11.1843

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MAJAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Cd Pembelajaran Trick Bermain Skateboard
Untuk Beginner Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Yogo Tri Nugroho

07.11.1843

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Juni 2011

Dosen Pembimbing,

Armadvah Amhorowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

Cd Pembelajaran Trick Bermain Skateboard

Untuk Beginner Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Yogo Tri Nugroho

07.11.1843

telah dipertahankan di Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs.Bambang Sudaryatno, MM.
NIK.190302029

Heri Sismoro, S.Kom., M.Kom.
NIK.190302057

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK.190302105



skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 4 Juli 2011



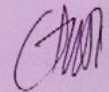
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M.Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Mei 2011



YOGO TRI NUGROHO
NIM. 07.11.1843

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan kepada:

- ✚ **Allah S.W.T.**
- ✚ **Ayahku (Alm) , Bundaku tercinta yang telah memberikan dukungan secara material maupun spiritual sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kasih sayangmu yang tak ternilai dan sungguh besar yang diberikan untukku matersuwun nggeh ☺ ..**
- ✚ **Kakak-kakakku yang baik hati buat MasEko, dan MbNovi yang cantik yang saya sayangi ☺ ..**
- ✚ **Ibu Armadyah yang cantik, baik hati, tanpa Anda aku tidak bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik....matersuwun nggeh Bu ☺.....**
- ✚ **Untuk sahabatku kos Ceria (Mas Arye, Masigit, MasDedi, Masfian, Bang Hamdi, Lian, Gery, Jarwo), Breakfast (Zuhdan dan Erwin), Reng, Yudha terimakasih atas bantuan dan semangat yang kalian berikan selama ini.**
- ✚ **Semua teman-temanku (maaf tidak nyebutin satu persatu haha banyak banget :D) ..terimakasih untuk semuanya nuwun nuwun banget you're the best friends ...**
- ✚ **Semua teman seperjuangan (KELAS G) yang telah memberikan bantuan kepadaku dalam menyelesaikan Skripsi ini.**
- ✚ **Semua teman pecinta skateboarding ☺ untuk MSK (Magelang Skateboarding Krew)**
- ✚ **Diriku....**

TERIMALAH.....

MOTTO

- *Kisah yang lalu adalah kenangan, kisah sekarang adalah kenyataan, kisah esok adalah masa depan.*
- *Cucilah wajahmu dengan air wudhu, bersujudlah kamu jika melakukan dosa, obatilah luka hatimu dengan do'a, melangkahlah kamu dengan iman, berbuat baiklah kamu dengan penuh ikhlas serta jujur.*
- *Berharap dan berusaha lebih baik daripada memaksakan kehendak.*
- *Jangan selalu menyesali kesalahan masa lalu dengan kebodohan, namun jadikanlah kesalahan itu sebagai cermin diri kearah kebaikan.*
- *Harapan dan cita-cita boleh dititipkan di hari esok, namun langkah dan tindakannya dilakukan hari ini.*
- *Semakin banyak ilmu yang kita pelajari maka kita akan dapat menilai betapa bodohnya kita.*
- *Tataplah aku sebelum kita berpisah dan saat aku terlalu lelah untuk bermimpi tatapanmu akan hidup dihatiku.*
- *Kita masing-masing adalah malaiikat bersayap satu dan hanya bias terbang bila kita saling berpelukan.*
- *Bukan perpisahan yang aku tangisi, namun pertemuanlah yang aku sesali.*
- *Teman sejati adalah yang datang mendekat disaat yang lain melangkah pergi.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikan skripsi dengan judul "CD Pembelajaran Trick Bermain Skateboard Untuk Beginner Berbasis Multimedia". Skripsi ini disusun sebagai Syarat kelulusan pada Program Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan tuntunan pada penulis dalam penyusunan Skripsi.
3. Ibunda tercinta yang selalu memberikan do'a dan motivasi dalam menyelesaikan studi.
4. Rekan-rekan se-angkatan serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 4 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Definisi Multimedia	6
2.2 Struktus Aplikasi Muktimedia	7
2.3 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Multimedia	10
2.4 Objek-objek Multimedia	13
2.5 Perangkat Lunak yang digunakan	17

2.5.1 Adobe Photoshop CS3.....	17
2.5.2 Adobe Flash CS3 Professional	18
2.5.3 Macromedia Director MX	20
2.6 Gambaran umum Skateboard	21
2.6.1 Sejarah Skateboard	21
2.6.2 Go Skateboarding day	23
2.7 Materi	24
2.7.1 Tips Skateboard untuk beginner	24
2.7.2 Trick dasar Skateboard untuk beginner	34
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Definisi Masalah Multimedia	37
3.2 Analisis SWOT	38
3.2.1 Srength (kekuatan)	38
3.2.2 Weakness (kelemahan)	38
3.2.3 Opportunity (peluang)	38
3.2.4 Threath (hambatan)	38
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	40
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	40
3.4 Analisis Biaya dan Manfaat	42
3.5 Perancangan	48
3.5.1 Merancang Konsep	48
3.5.2 Merancang Isi	49
3.5.2.1 Diagram	50
3.5.3 Menulis Naskah	53
3.5.3.1 Story board	53
3.5.4 Merancang Grafik	67

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi.....	80
4.2 Memproduksi sistem	80
4.2.1 Adobe Photoshop CS	80
4.2.2 Adobe Flash CS3 Professional dan Macromedia Director MX	85
4.2.3 Memasukkan Objek	86
4.2.4 Memasukkan File Gambar	87
4.2.5 Memasukkan File wav dan Mp3.....	88
4.2.6 Membuat Kontrol Navigasi	90
4.2.7 Pembuatan Animasi Teks	91
4.2.8 Pembuatan Animasi Background.....	92
4.2.9 Tahap Pengintegrasian	100
4.2.10 Pembuatan Transisi.....	104
4.2.11 Membuat File Windows Projector	105
4.2.12 Membuat File Autorun	107
4.3 Mengetes Sistem	108
4.3.1 Uji Pemakai	109
4.4 Menggunakan Sistem	111
4.5 Memelihara Sistem	112
4.6 Hasil produksi	113

BAB V PENUTUP

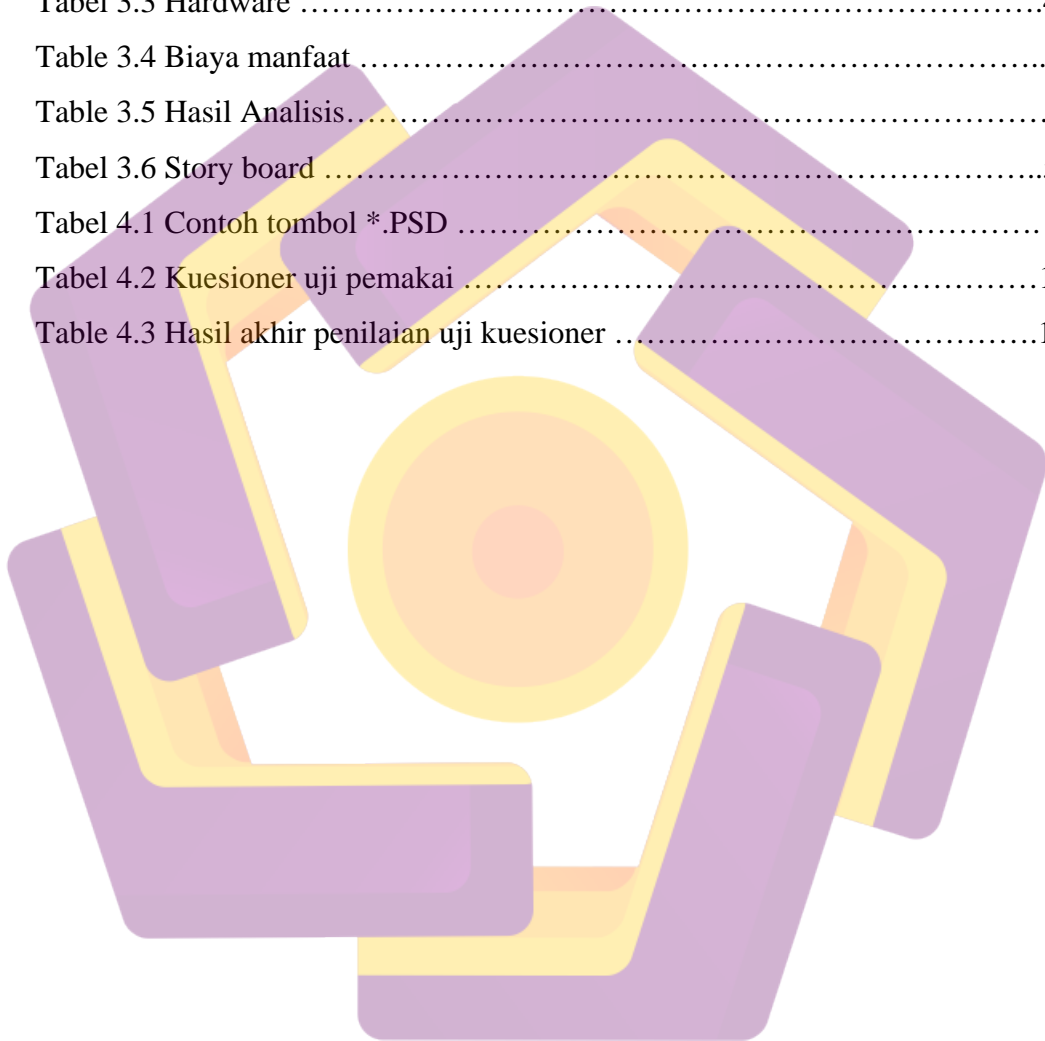
5.1 Kesimpulan	122
5.2 Saran	123

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	39
Tabel 3.2 Software	42
Tabel 3.3 Hardware	43
Table 3.4 Biaya manfaat	44
Table 3.5 Hasil Analisis.....	48
Tabel 3.6 Story board	53
Tabel 4.1 Contoh tombol *.PSD	84
Tabel 4.2 Kuesioner uji pemakai	109
Table 4.3 Hasil akhir penilaian uji kuesioner	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur linear	8
Gambar 2.2 Struktur hierarki	8
Gambar 2.3 Struktur piramida	9
Gambar 2.4 Struktur polar	9
Gambar 2.5 Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	12
Gambar 2.6 Tampilan Area kerja Adobe Photoshop CS3	18
Gambar 2.7 Tampilan Area kerja Adobe Flash CS3 Professional	19
Gambar 2.8 Tampilan Area kerja Macromedia Director MX	20
Gambar 2.9 Hardware Skateboard	29
Gambar 2.10 Perlengkapan Perlindungan Skateboard	29
Gambar 3.1 Diagram	51
Gambar 3.2 Tampilan rancangan intro	68
Gambar 3.3 Tampilan rancangan menu utama.....	69
Gambar 3.4 Tampilan rancangan menu materi.....	70
Gambar 3.5 Tampilan rancangan sub menu tips skateboard	71
Gambar 3.6 Tampilan rancangan sub menu trick dasar Skateboard.....	73
Gambar 3.7 Tampilan rancangan pada Sejarah.....	74
Gambar 3.8 Tampilan rancangan sub menu hardware skateboard.....	75
Gambar 3.9 Tampilan rancangan sub menu tips hardware skateboard.....	76
Gambar 3.10 Tampilan rancangan pada perlengkapan skateboard	77
Gambar 3.11 Tampilan rancangan menu video	78
Gambar 3.12 Tampilan rancangan About	79
Gambar 4.1 pembuatan gambar.png dengan Adobe Photoshop CS3.....	82
Gambar 4.2. Pembuatan background di Adobe Pothoshop CS3.....	82
Gambar 4.3. Membuat tombol	84
Gambar 4.4 Propety Inspector	86
Gambar 4.5 Memasukkan gambar di Adobe flash Professional CS3.....	87
Gambar 4.6. Memasukkan gambar melalui Macromedia Director MX	88
Gambar 4.7. Mengimport file pada adobe Flash CS3 Professional	88

Gambar 4.8. Memasukkan file pada Macromedia Director MX	89
Gambar 4.9. membuat tombol navigasi pada Macromedia Director MX	91
Gambar 4.10. membuat animasi teks pada adobe Flash CS3 Professional	92
Gambar 4.11. Memasukkan data ke cast member sprite	93
Gambar 4.12. Memasukkan data ke cast member stage	93
Gambar 4.13. Sprite background1.....	93
Gambar 4.14. Stage background1.....	94
Gambar 4.15. Score background1.....	94
Gambar 4.17. Tempo	95
Gambar 4.18 Tweening	96
Gambar 4.19. Tool exchange Cast Member	98
Gambar 4.21. Stage Background animasi yang sudah jadi	100
Gambar 4.22. Bagian intro	102
Gambar 4.23. Bagian menu utama.....	103
Gambar 4.24. Bagian Submenu dari menu Materi	103
Gambar 4.25. Bagian Submenu dari submenu Tips Skateboard	104
Gambar 4.26. Bagian Submenu dari submenu Trick Skateboard	104
Gambar 4.27. Frame Properties Transision	105
Gambar 4.28. Publish setting di Adobe Flash Professional CS3.....	106
Gambar 4.29. Create Projector di Macromedia Director MX.....	107
Gambar 4.30. Membuat file autorun	108
Gambar 4.31. Halaman intro.....	113
Gambar 4.32. Tampilan pada menu utama	113
Gambar 4.33. Halaman pada menu materi.....	114
Gambar 4.34. Halaman pada submenu Hardware Skateboard	115
Gambar 4.35. Halaman submenu Tips Hardware Skateboard.....	117
Gambar 4.36. Halaman pada sejarah	118
Gambar 4.37. Halaman pada perlengkapan perlindungan skateboard.....	119
Gambar 4.38. Halaman submenu pada menu video.....	120
Gambar 4.39. Halaman menu video.....	121

INTISARI

Kemajuan teknologi saat ini berkembang begitu cepat khususnya dalam bidang aplikasi multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru bermunculan yang merupakan bagian dari pembuatan desain grafis. Perkembangan multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Peran aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai pembelajaran yang sangat efektif.

Permainan skateboard sekarang ini sedang marak peminatnya, permainan ini bisa dikatakan Olahraga atau sekedar hobi. Laporan Tugas Akhir dengan judul “ CD Pembelajaran Trick Bermain Skateboard Untuk Beginner Berbasis Multimedia “ disusun untuk memudahkan masyarakat dalam mencoba bermain skateboard dengan memahami dan mempelajari trick-trick dari permainan skateboard itu sendiri untuk skater pemula atau beginner.

CD Pembelajaran ini meliputi tips ,teori, trick tentang skateboard untuk pemula atau beginner yang menampilkan berupa gambar, video tentang trick-trick skateboard itu sendiri. Pembuatan CD Pembelajaran ini menggunakan Macromedia Director MX dan Adobe Flash CS3 Professional dengan tampilan, animasi yang menarik agar bisa di pahami dan dipelajari.

Kata Kunci : Sistem informasi pembelajaran , Skateboard untuk beginner

ABSTRACTS

Advances in technology is developing so rapidly, especially in the field of multimedia applications. A variety of emerging hardware and software that is part of the manufacture of graphic design. Development of multimedia has great effect in terms of education and learning. The role of multimedia applications can be used as a highly effective learning.

Skateboarding is now emerging demand, this game can be said to exercise or just a hobby. Final Project Report entitled "Learning CD Playing Skateboard Trick For Beginner Based Multimedia" prepared to facilitate the public in trying skateboarding trick is to understand and study the skateboard-trick of the game itself for novice or beginner skater.

This Learning CD includes tips, theories, tricks on a skateboard for beginners who displays a picture, video on skateboarding trick-trick in itself. Making this learning CD using Macromedia Director MX and Adobe Flash CS3 Professional in appearance, attractive animations that can be understood and studied.

Keywords: Information systems of learning, Skateboard for beginners